MAXI juegos 27

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Emiliano Sobel
Coordinación de la producción: Esther Culubret
Servicios editoriales: Llum L. Pijuán

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

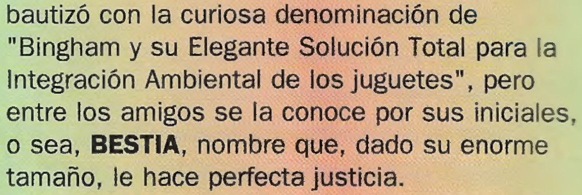

NIGHT SHIFT™
Después de largos meses de búsqueda, por fin has conseguido un empleo. No es que estés entusiasmado, sobre todo porque te ha correspondido el turno de noche (¡con lo dormilón que eres!), pero un empleo es un empleo, y encima en la fábrica de juguetes Industrial Might and Logic (la que hace esos muñecos de tus personajes favoritos de Lucas Arts). Si no fuera por los rumores que corren sobre lo extraña que es esa factoría... pero en fin, te has propuesto trabajar bien y aquí tienes la oportunidad de cumplir tu promesa.
Requisitos mínimos:
- Necesita 512Kb de RAM (640Kb con tarjeta gráfica MCGA).
- gráficos EGA, MCGA o VGA.
- soporta sonido SoundBlaster, AdLib y el altavoz del PC.
Requisitos deseables:
- 1Mb de memoria.
- disco duro.
- tarjeta AdLib o compatible.
- joystick con dos botones de disparo independientes.
Altaya
LUCASFILM GAMES
© 1990 Project Management Consultancy Limited. TM y © 1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.



Un hombre y su sueño, ése podría ser el resumen de la historia de **Glenn T. Bingham**, el fundador y Presidente de la **IML** (Industrial Might and Logic), que se parece, pero no es lo mismo que ILM (Industrial Light and Magic, la compañía cinematográfica de Lucas). Hacia 1980 diseñó una serie de miniaturas de plástico basadas en los protagonistas de alguna película o juego de Lucas Arts. Se dirigió a las compañías fabricantes de juguetes más afamadas pero ninguna de ellas consideró viable el construirlos, ya que Glenn deseaba una calidad tal para sus muñecos que los hacía extremadamente caros usando la tecnología de la época. Así que no tuvo más remedio que encerrarse en su refugio para pensar hasta que se le ocurrió otra brillante idea.

Cayó en la cuenta de que no sólo las máquinas de fabricar juguetes eran tremendamente caras, sino que, además, la materia prima que debía usarse también lo era. Buscó una fuente alternativa y se fijó en la basura. En la ingente cantidad de basura que genera a diario una gran ciudad se puede encontrar de todo, a veces todavía en buen uso. De esta forma Glenn decidió construir su máquina para fabricar sus muñecos partiendo de la basura y empleando sólo tecnología mecánica (nadie utilizaba ya este tipo de tecnología porque había quedado superada por la tecnología digital). No sólo iba a emplear la basura para fabricar su máquina, sino que también la emplearía como materia prima para sus juguetes. Tres años más tarde la máquina estaba terminada y Glenn la bautizó con la curiosa denominación de "Bingham y su Elegante Solución Total para la Integración Ambiental de los juguetes", pero entre los amigos se la conoce por sus iniciales, o sea, **BESTIA**, nombre que, dado su enorme tamaño, le hace perfecta justicia.



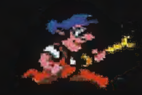


ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



Es posible jugar usando el disquete de instalación, aunque la opción más aconsejable sea instalarlo en el disco duro. En cualquiera de los casos, lo primero que deberás hacer es realizar una copia de seguridad del disquete de instalación. Para ello puedes usar el comando DISKCOPY del MS-DOS, guardando después el disquete original en un sitio seguro. Necesitarás un disquete de 3,5 pulgadas, de alta densidad (1,44Mb) para realizar la copia. Si optas por instalarlo en disco duro, asegúrate de que tienes suficiente sitio libre (unos 900Kb).





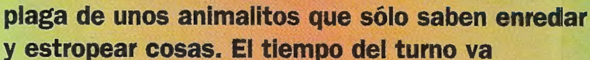

En este juego asumes el papel de Fred o Fiona, miembros ambos de una familia de auténticos manitas. Acabas de entrar a trabajar para la IML, la Industrial Might & Logic, la empresa que fabrica las réplicas de los personajes de LucasArts. La fabrica consiste, principalmente en una monstruosa máquina construida a partir de cientos de piezas de segunda mano, cosas cogidas en los basureros. Recuerda vagamente los alambiques de un brujo y además produce toda una serie de grotescos ruidos... no te extraña que se la conozca como la BESTIA.

Las condiciones de tu contrato están muy claras: entras a trabajar a las 9 de la noche y sales a las 4 de la madrugada, y en ese intervalo debes cumplir el cupo de fabricación de muñecos de tu turno. Si lo cumples, sigues trabajando al día siguiente, si no... a la calle. Si consigues fabricar más muñecos de los que tienes que entregar en ese turno te felicitan y encima te dan más paga.



Lo primero que te han dicho que tienes que hacer es identificarte como empleado de la IML, para lo cual deberás enseñar tu pase. Después, los guardias de la puerta procederán a comprobar tu identidad, a través de una clave de acceso. Una vez cumplidas las formalidades de la entrada deberás dirigirte a Frank Capataz, tu jefe, que te asignará un turno y el cupo de muñecos a entregar. Cada turno tiene que entregar un número y tipo distinto de muñecos. Como es el primer día y aún no te has familiarizado con la maquinaria te dan un turno sencillito: sólo 5 muñecos, todos iguales y blancos (sin pintar).

Así es como empiezas a trabajar y enseguida comprendes por qué los anteriores empleados duraron un solo día: aquello es el infierno desatado. Todo parece estar desajustado, todos los aparatos que componen aquella espantosa máquina requieren tu atención y, por si fuera poco, parece haber una plaga de unos animalitos que sólo saben enredar y estropear cosas. El tiempo del turno va pasando muy deprisa y llevas mucho retraso... cada vez que miras la vela que señala el tiempo que te queda te pones más y más nervioso... nada funciona... la pintura no es la adecuada... la resina ha dejado de salir... te tropiezas y te caes... Creo que necesitas ayuda...



...GAR... ANTES DE JUGAR... ANTES

Instalar este juego es un proceso "manual". Esto quiere decir que deberás crear un directorio y copiar a él los ficheros del disquete. Crea en el disco duro un directorio con el comando MD seguido del nombre que quieras (p. ej. MD NIGHT). Entra en el directorio con la orden CD "nombre" (p. ej. CD NIGHT). Cuando ya estés dentro teclea COPY A:*.* (si tu disquetera no es A cambia esa letra por el identificativo de la unidad).















Pulsando la tecla F2 accederás al menú de opciones, que te va a permitir decidir si juegas solo o con otro jugador, redefinir tus teclas y las de tu compañero de juego y practicar el primer turno. Sólo podrás entrar en este menú al principio de la partida o al final de ella, y no mientras estés en la oficina del capataz ni durante tu turno de trabajo. Para seleccionar una de las opciones del menú utiliza las flechas del cursor y cuando estés encima de la que quieres pulsa la tecla ENTER.

SELECT OPTION:
NO. OF PLAYERS (1)
PLAYER 1 CONTROLS
PLAYER 2 CONTROLS
PRACTICE FIRST SHIFT
DONE

La primera opción te muestra el número de jugadores que están seleccionados actualmente. Para cambiar este número (puedes elegir entre 1 ó 2 jugadores) pulsa la tecla ENTER. Si se activa el modo de dos jugadores, cada uno irá alternando su turno de trabajo con el otro.

Al escoger del menú una de las opciones "PLAYER 1 CONTROLS" o "PLAYER 2 CONTROLS" aparecerá esta pantalla y las opciones:



NEW (nuevo), que vuelve a definir los controles necesarios para jugar (izda, dcha, salto, patada izda, patada dcha, usar herramienta, entrar/salir modo de herramientas)

RESET (borrar), que vuelve a poner los valores de las teclas por defecto (cursores, 1, 3, 5, barra espaciadora).

DONE (hecho), que da por finalizada la redefinición de teclas y permite volver al menú de opciones.

LOAD (cargar), que permite cargar una definición de teclado que hayas grabado previamente en el disco.

SAVE (salvar), con lo que salvarás la definición actual del teclado en el disco, permitiéndote recuperarla en otra partida.

JOYSTICK A (o B), que seleccionará el joystick para ese jugador.

La opción "PRACTICE FIRST SHIFT" te permitirá practicar el primer turno (el más sencillo) sin límite de tiempo; de esta forma podrás aprender lo básico del manejo del personaje y de la máquina. Para dar por terminada tu sesión de entrenamiento pulsa F8 o ESC.

La opción "DONE" te llevará de vuelta al punto del programa en el que pulsaste F2 para entrar en este menú.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Al ejecutarse el juego quedan seleccionados automáticamente el tipo de tarjeta gráfica, si hay una tarjeta de sonido compatible con la AdLib y si tienes o no un joystick conectado. Aun siendo éste un proceso muy fiable, a veces tendrás que forzar la selección de algunos de esos componentes. Para ello puedes añadir una serie de opciones al comando de arranque del juego.

- v modo gráfico VGA
- m modo gráfico MCGA
- e modo gráfico EGA
- t modo gráfico TANDY 16 colores
- f modo rápido para ordenadores lentos
- z ajusta los colores en las tarjetas EGA
- 2 para usar dos unidades de disquete
- i sonido por el altavoz interno del PC
- a sonido AdLib o compatible
- g1... g7 direcciones de las tarjetas CMS
- x sonidos TANDY
- s desconecta los sonidos y la música

Por ejemplo, para arrancar el juego forzando el uso de la tarjeta VGA y una tarjeta AdLib, deberíamos escribir "IML v a".



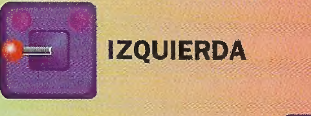








Si utilizas un joystick, tendrás los siguientes controles (la marca amarilla indica que debes pulsar el botón):



IZQUIERDA

ENTRAR/SALIR EN LA CAJA DE HERRAMIENTAS



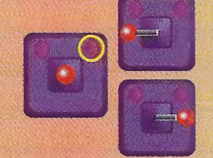
DERECHA



ELEGIR UNA HERRAMIENTA



SALTAR



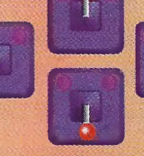
MONTAR EN LA BICICLETA



PATADA IZQUIERDA



PATADA DERECHA



CAMBIAR EL CÓDIGO DE SEGURIDAD



USAR LA HERRAMIENTA



INICIAR UN TURNO

Los valores de teclado que el programa usa por defecto son (cuando se indica un número entre paréntesis se refiere al que aparece en el bloque numérico):

cursor izquierda: ir hacia la izquierda
cursor derecha: ir hacia la derecha
cursor arriba: saltar
tecla "Fin" (1): patada a la izquierda
tecla "Av. Pág" (3): patada a la derecha
tecla "5": usar la herramienta actual
barra espaciadora: entrar o salir del modo "caja de herramientas"
elegir una herramienta: cursores derecha e izquierda. La herramienta que quedará seleccionada es la que está en el centro de la caja, marcada por dos flechas
tecla "5" + cursores derecha / izquierda: montar en bicicleta (recuerda que para poder subir en la bicicleta hay que estar a su lado). Los cursores derecha e izquierda se usan para pedalear

OTROS CONTROLES



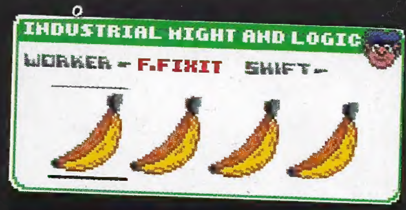
En Night Shift existe también otra serie de controles que no afectan directamente a la acción del juego pero que resultan de gran utilidad:

ALT + J: Calibrar el joystick
F1: Mostrar la orden de producción para el turno actual
F2: Menú de opciones
F5: Pausa
F6: Enciende o apaga la música y los sonidos del juego
F8 o ESC: Volver a empezar el juego
CTRL + C o ALT + X: Salir del juego

...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES

Al iniciarse el juego, y después de haber elegido si quieres jugar como chico o como chica, se te presentará el dibujo de un muñeco, compuesto por la cabeza y el cuerpo de dos de los muñecos fabricados por la IML (Industrial Might & Logic). Deberás situar las dos ruedas de la ruleta anti-copia de forma que cabeza y cuerpo coincidan con los de la pantalla.

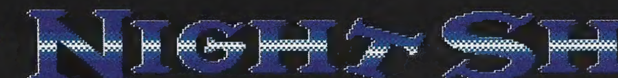
El programa te dará el nombre de un color en inglés. Usando ese color como clave deberás buscar en la ruleta la combinación adecuada de frutas y copiarla, usando las flechas del cursor o el joystick (derecha/izquierda seleccionan la anterior o la siguiente fruta de la combinación, arriba/abajo cambian la fruta que hay seleccionada). Cuando las cuatro frutas coincidan pulsa la tecla ENTER.

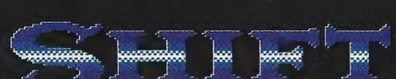















La BESTIA es una máquina extremadamente compleja y bastante frágil. Aquí tienes una vista panorámica de toda ella. Se han señalado aquellas partes que suelen dar más problemas. Fíjate bien en su ubicación porque llegar hasta estos puntos con celeridad será imprescindible para poder cumplir el cupo de producción.


UNIDAD DE FIJACIÓN
SUMINISTRO DE ENERGÍA
CONTROL DE CALIDAD
VERIFICADOR DE STOCK
EMBALAJE
DANGER
$0002699



Así es la BESTIA

Para manejar a la BESTIA tendrás que usar la multitud de palancas, enchufes e indicadores que hay repartidos a lo largo de ella. Cada elemento tiene una función específica, así, por ejemplo, las palancas de las cintas transportadoras sirven para cambiar la dirección de avance de la cinta. En fin, pasemos a estudiar los componentes más importantes de esta imponente máquina.

SUMINISTRO DE ENERGÍA

La máquina necesita dos tipos de energía: eléctrica y vapor. Cuenta con una batería que almacena electricidad y con una caldera en donde se genera el vapor de agua. Las bombillas del generador eléctrico indican, con su intermitencia, el nivel de energía que le queda a la batería. Cuando la intermitencia se haga muy lenta deberás subirte a la bicicleta del generador y pedalear hasta que vuelva a ser rápida, señal de que se habrá recargado la batería. El horno quema cristales basurelépticos, que le llegan desde una cinta transportadora eléctrica. Esto explica por qué cuando la batería se queda sin corriente el horno se apaga. Si esto ocurriera deberás encenderlo de nuevo, usando la cerilla de la caja de herramientas.

MEZCLADORA DE RESINA

Se trata de una enorme lavadora automática que hace mucho tiempo se vio en mejores circunstancias. Se encarga de mezclar las tres materias primas que componen la resina empleando para ello un gran pistón movido por la fuerza del vapor. El eje que fuerza la salida de la resina se manipula directamente desde el aparato de moldeado de las cabezas. Si las tres materias primas se han suministrado en la proporción correcta se producirá una masa de resina que caerá en una de las dos cintas transportadoras que hay debajo de la mezcladora. Es posible dirigir el sentido de dichas cintas mediante las palancas que hay encima de ellas. Existe un cubo de basura en el que se recogerá la resina que no se vaya a emplear en fabricar ningún componente de un muñeco para ser reciclado. Es importante fijarse bien en todos los tornillos que lleva esta máquina pues, con la vibración que produce, tienden a desajustarse, provocando fugas de vapor.

PRODUCCIÓN DE RESINA

La resina plástica que se emplea en la fabri-
cación de los muñecos se forma a partir de
tres compuestos obtenidos a partir del reci-
claje de la basura: cristales basuralépticos, dioxi-
do de basur y concentrado bazofietogileno. Tres componentes distintos de la máqui-
na se encargan de procesarlos: el suministrador del líquido solidificador, formado a
partir de una enorme probeta y un mechero Bunsen; el suministrador del gas de dila-
tación, que mezcla el dioxido de basur con aire para producir un gas que produce la
expansión del plástico final; y el suministrador del concentrado líquido. Respecto al
suministrador del líquido solidificador, el operario de la máquina deberá ajustar la lla-
ma del mechero para mantener el líquido en permanente ebullición, pero sin dejar que
se sobrecaliente. Además, deberá enchufar la cinta transportadora de los cristales pa-
ra que la probeta nunca se quede sin suministro.
Es importante mantener perfectamente inflados los globos que componen el sumi-
nistrador del gas de dilatación para que la reacción entre los dos gases sea la ade-
cuada. El grifo regulador y la manivela de la bomba del suministrador de concentrado
líquido sirve para asegurar la entrega de un nivel constante de ese líquido a la má-
quina que produce la resina.



MOLDES DE LA CABEZA Y DEL CUERPO

Los moldes que están dentro de la BESTIA se encuentran colgados de cables metálicos y sujetos mediante clips, pudiendo tener este aparato hasta cinco de ellos para cada turno. El carrusel de moldes se detendrá durante unos instantes antes de seguir su avance cada vez que un molde se encuentre situado frente a la ventanilla de comprobación que lleva este aparato en su parte frontal. Existe una palanca que permite cambiar la dirección de giro del carrusel de moldes y un cordón del que deberá tirar el operario de la máquina para conseguir que el molde que está viendo en ese momento se suelte de su fijación y caiga dentro de la máquina machaca-cabezas. Si hay un molde situado dentro del machaca-cabezas el cordón no funcionará. Lógicamente el proceso resulta ser prácticamente idéntico en el caso del molde de cuerpos. Existen rumores entre los empleados de que, a veces, la BESTIA selecciona moldes al azar, pudiendo llegarse a fabricar muñecos formados por partes de dos modelos distintos.

UNIDAD DE FIJACIÓN

Es donde la cabeza y el cuerpo del muñeco por fin se unen. Según se van acercando ambas partes por las cintas transportadoras son absorbidas por dos grandes aspiradoras y depositadas en otra cinta. Para que coincida la cabeza con el cuerpo será necesario mover la boca aspiradora del cuerpo a cualquiera de las dos cintas antes mencionadas. De esta forma será posible "sincronizar" el cuerpo y la cabeza correctos. El cuerpo cae en la unidad de fijación en donde un tubo de pegamento le echará unas gotas, cayendo después la cabeza en su sitio. Para que queden bien unidas ambas partes un martillo golpeará por la cabeza al muñeco, cayendo el muñeco a una cinta transportadora inferior.

APARATO MACHACA-CABEZAS

Es donde caerá el molde seleccionado. Una vez allí recibirá la resina de plástico. Para darle a la resina la forma del molde se emplea un gran guante de boxeo movido por un muelle. Un aparato contador de cinco posiciones se encargará de indicarnos el número de cabezas que es posible producir a partir de un molde, antes de que éste sea reciclado. Cuanto más alta esté la barra indicadora del contador más cabezas será posible fabricar. Los operarios pueden modificar la posición de esta barra indicadora saltando encima de una plataforma cercana al contador de impactos.

MEZCLADOR DE PINTURA

La pintura de los muñecos está situada en tres contenedores independientes. Cada uno de ellos tiene uno de los colores primarios: rojo, azul y amarillo, que pueden mezclarse para obtener colores como el naranja, el verde, etc. Por ejemplo, rojo y amarillo producen el color naranja. Los colores se depositan en una tinaja. Si durante la mezcla se produce algún error en las proporciones o se está intentando llegar a un color imposible, debido a la especial química de los ingredientes, se obtendrá un feo tono marrón, que obligará al operario a vaciar la tinaja y empezar de nuevo. Para vaciar la tinaja de pintura basta con tirar de un cordón situado en el tubo central de pintura. Para que el color llegue a los componentes de los muñecos se deberá asegurar que las duchas están en funcionamiento y bien reguladas. Es necesario secar la pintura -mediante el ventilador eléctrico- porque si no la pintura no se adherirá al plástico.



CONTROL DE CALIDAD

Se trata de una antigua televisión de gran formato que nos mostrará el resultado del análisis al que se someterá cada muñeco. Un muñeco, para ser aceptado, deberá tener una cabeza y un cuerpo, ambos del mismo color. Si el muñeco es correcto, sonará un pitido, aparecerá una marca de aprobado encima de él y caerá hacia el verificador de stock, debajo de él. Es posible desactivar este aparato mediante un interruptor que hay cerca de la pantalla, enviándose a reciclaje cualquier muñeco que pase por ahí.

VERIFICADOR DE STOCK

Lleva la cuenta del número de muñecos que aún deben ser fabricados durante ese turno. Cada vez que el verificador recibe un muñeco que ha pasado el control de calidad y es el modelo que se esperaba en ese turno disminuirá en una unidad el contador. Cuando la cuenta llegue a 0 el controlador de calidad se apagará, pero podrás seguir fabricando unos muñecos "extras", cosa que repercutirá de forma ostensible en el sueldo.

UNIDAD DE EMBALAJE

La máquina se encargará de, a partir de muebles viejos de madera, producir las cajas de embalaje necesarias. Cada caja de embalaje lleva una etiqueta a su lado que indica el número de los muñecos que han sido embalados en ella. Si has fabricado algún muñeco extra recuerda colocarlo en el interior de los embalajes que llevan un símbolo de interrogación en la etiqueta.

Herramientas a tu alcance

Es muy importante que te familiarices con el uso de las herramientas de que dispones para realizar tu trabajo. Éstas son:

- **la mano te será útil para accionar palancas y similares**
- **la llave sirve para apretar tuercas**
- **las cerillas sirven para encender el horno**
- **el globo de helio es la forma más rápida de subir**
- **el paraguas permite bajar rápidamente y sin sufrir daños**
- **el aspirador elimina los bichos que pululan por la máquina**
- **la trampa Venus sirve para evitar que los bichos pasen por un determinador lugar**

Tienes, además, otros elementos adicionales; no son herramientas, pero cuando las veas en la máquina corre a cogerlas, ya que son muy útiles:

- **el dinero de bonificación nunca viene mal...**
- **el reloj de arena amplía el tiempo que tienes disponible para fabricar el cupo que te han asignado.**



CONSEJOS PARA SER UN BUEN EMPLEADO

- Fíjate bien en el tipo, color y número de muñecos que se te pide fabricar. En caso de duda consulta la hoja de "Tareas del Turno", usando la tecla F1.
- Recuerda que en la máquina todo interactúa con todo. Por ejemplo, si no mezclas bien los componentes de la resina, ésta no saldrá. Si se queda sin baterías el generador se apagará el horno porque la tolva que lo mantiene alimentado es eléctrica.
- Hay ciertos componentes en la BESTIA que no puedes usar; están cerrados con unas mamparas de cristal y se irán destapando en los turnos sucesivos. Si están tapados quiere decir que no son necesarios por el momento: olvídate de ellos y concéntrate en los que sí puedes ver y utilizar.
- No pierdas de vista el cuadro de alarmas que hay bajo la ventana del jefe, si están rojas es que hay alguna avería. La primera luz empezando por la izquierda indica problemas en los distribuidores de las materias primas, el mezclador de resina o en las cintas transportadoras de la zona superior; la segunda corresponde a las salidas de pintura; la tercera a los ventiladores de secado y las cintas transportadoras de la unidad de enlace; y la cuarta luz se refiere al generador de corriente y al controlador de calidad.
- También hay sirenas que te avisarán de complicaciones en el generador de electricidad o en el mezclador de resina.
- Como consecuencia del material que se emplea como materia prima pululan por la fábrica una serie de "pequeños animalillos". Ten cuidado con ellos y espántalos en cuanto puedas. Son muy dañinos. Existen de dos tipos: los que desajustan cosas y provocan fallos en la maquinaria, y los "cariñosos", que se pegarán a ti y te ralentizarán en tu trabajo. Habitualmente una buena patada a tiempo hace milagros, aunque a veces es necesario usar métodos más drásticos (consultar la sección "caja de herramientas").
- Además de los bichitos pegajosos, te enfrentas a otro problema: tu jefe sale de vez en cuando para sacudirte si no haces las cosas bien.

TU TRABAJO PASO A PASO

✓ Aunque hayas estudiado la maquinaria y el proceso de producción a fondo es muy fácil que la primera vez que estés frente al trabajo no sepas qué hacer. Lo mejor es seguir una disciplina básica desde el primer turno que asumes. Según vayas avanzando, la máquina te dará más problemas, más cosas se desajustarán y la producción se complicará.

✓ En el primer turno debes empezar por montarte en la bici para dar la mayor potencia posible a la máquina. Depués sube hasta arriba y aprieta el tornillo de vapor de la parte alta de la máquina (usa la llave inglesa). Tienes que enchufar el distribuidor de materias primas (arriba a la izquierda) y bajar un poco hasta que veas aparecer los primeros cuerpos y cabezas, para asegurarte de que se montan de forma correcta. Si no fuera así, modifica la dirección de una cinta transportadora, por ejemplo la de los cuerpos, y desecha un elemento. Después pon la dirección original y el orden quedará restablecido.

✓ En los turnos siguientes se van introduciendo modificaciones. En el segundo turno, por ejemplo, aún no tienes que pintar nada, pero sí vigilar la dirección de las cintas transportadoras. Ahora además de las de los muñecos puede estar mal la de la resina, que si está cambiada tirará el material a la basura. Después debes arreglar un tornillo que suelta vapor, seguramente enchufar el distribuidor de materias primas y quizás encender el calentador o regular la llama. ¡Y no descuides la potencia, usa la bici!

✓ El tercer turno se complica un poco, ya que te piden muñecos pintados. Tienes que hacer todo lo de los turnos anteriores, pero además girar la llave de los tubos de pintura para dar color a los muñecos. Para el cuarto turno es importante que recuerdes vaciar la tinaja de colores y meter nueva pintura cuando hayas hecho los muñecos que te piden de un color y empieces a hacer los del siguiente color. No tardarás en aprender a mezclar los colores y activar nuevos interruptores (por ejemplo, los del controlador de calidad, necesario para el quinto turno)... Pero lo siguiente no lo desvelamos, es mejor que lo descubras tú solo.



CÓDIGOS DE ACCESO A LOS NIVELES

Si tienes problemas para terminar un determinado nivel no podrás acceder a los siguientes, salvo que tengas las claves de acceso....
Por fortuna, otros empleados (especialmente los más antiguos) hemos llegado más lejos y te podemos dar los códigos de las distintas fases:

Nivel 2

Fase a	Plátano Cereza Piña Ciruela
Fase b	Piña Limón Piña Piña
Fase c	Piña Piña Limón Cereza
Fase d	Cereza Ciruela Ciruela Piña

Nivel 3

Fase a	Cereza Piña Limón Plátano
Fase b	Piña Plátano Piña Cereza
Fase c	Piña Limón Limón Cereza
Fase d	Limón Plátano Ciruela Ciruela
Fase e	Plátano Piña Cereza Ciruela
Fase f	Cereza Ciruela Plátano Ciruela

Nivel 4

Fase a	Ciruela Cereza Plátano Piña
Fase b	Piña Cereza Ciruela Plátano
Fase c	Ciruela Ciruela Piña Piña
Fase d	Limón Plátano Plátano Piña Plátano
Fase e	Plátano Ciruela Cereza Ciruela
Fase f	Ciruela Limón Limón Ciruela

Nivel 5

Fase a	Limón Piña Cereza Ciruela
Fase b	Cereza Piña Piña Cereza
Fase c	Limón Cereza Piña Piña
Fase d	Ciruela Cereza Limón Plátano
Fase e	Ciruela Cereza Cereza Limón
Fase f	Ciruela Piña Limón Limón

Nivel 6

Fase a	Plátano Piña Piña Limón
Fase b	Ciruela Cereza Cereza Plátano
Fase c	Plátano Cereza Limón Plátano
Fase d	Ciruela Plátano Plátano Piña
Fase e	Cereza Ciruela Cereza Piña
Fase f	Cereza Cereza Plátano Ciruela

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
```

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE
```

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 28, el Maxijuego

• TROLLS

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)

Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

ERBE

Telf. (91) 528 83 12

DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES



309 - Se necesita personal. Trabajo en factoría.

Se necesita obrero rapidísimo para el turno de noche

Famosa compañía de juguetes necesita personal con energía y capacidad como para hacerse cargo del turno de noche (de 21:00 pm a 4:00 am) de una delicada maquinaria de fabricación de muñecos.

Debe estar capacitado para hacer diez cosas simultáneamente. Control de plagas, abogados cargantes y cambios en los productos son algunos de los cometidos del turno de noche.

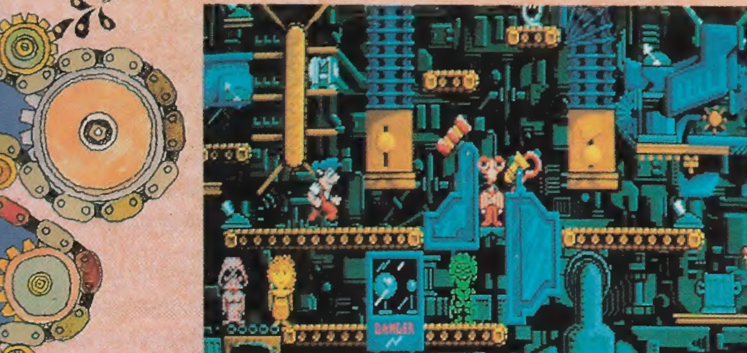
Valiosas recompensas para aquellos que acepten el desafío. No son necesarias referencias. Contactar con Frank Foreman.

Industrias Might and Logic

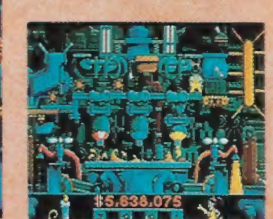
¡AQUI TIENES LA PROFESION QUE ESPERABAS!

Consigue dominar el increíble mundo de la más extraña máquina que jamás hayas visto, construida por los excéntricos magos de Industrias Might & Logic.

- Controla la fabricación de muñecos basados en los personajes de ***Star Wars***™, ***Indiana Jones***™ y otros juegos de Lucasfilm™.
- ¡Consigue tu cupo! ¡Intenta aumentarlo!
- ¡Consigue bonificaciones! ¡Aumenta la producción!
- Defiéndete de los pesados abogados y de las furiosas plagas.
- Trabajoa con alta tecnología que ***rara vez*** se estropea.
- ¡Recorre el camino desde la cadena de ensamblaje hasta la increíble mansión de la colina!











ERBE